

ARKHAM HORROR

DAS KARTENSPIEL

Die Tiefen von Yoth

MYTHOS - PACK

Die Tiefen von Yoth ist Szenario VII der Kampagne *Das vergessene Zeitalter* für *Arkham Horror: Das Kartenspiel*. Dieses Szenario kann als eigenständiges Szenario gespielt werden, es ist aber auch möglich, es mit den anderen Erweiterungen aus dem Zyklus *Das vergessene Zeitalter* zu einer achteiligen Kampagne zu verbinden.

Szenario VII: Die Tiefen von Yoth

Einleitung 1: Mehrere Stunden nachdem du erwacht bist, tragen die Mühen des Abstiegs endlich Früchte. Das rote Glühen am Fuß der Treppe wird mit jedem Schritt stärker. Schließlich erreichst du einen ebenen Steinboden und der beklemmend enge Tunnel mündet in ein labyrinthartiges Netzwerk riesiger weitreichender Höhlen. In den Höhlen befinden sich die Ruinen einer großen Stadt, die mit nichts zu vergleichen ist, was du in deinem Leben bisher gesehen hast. Man sieht der ausgefeilten Steinarchitektur zwar an, dass sie bereits seit sehr langer Zeit verlassen ist, aber du spürst deutlich, dass dieser Ort eine viel weitreichendere Geschichte hat, als du dir vorstellen kannst. Als du dich umdrehst, um Ichtaca danach zu fragen, bemerkst du ein schwaches gelbes Leuchten in ihren Augen und siehst, dass sich ihre Pupillen zusammengezogen haben. „Yoth ... die letzte Zuflucht von Valusia ...“, intoniert sie leise.

Im nächsten Moment hallt ein furchterregendes Brüllen durch die Höhle. Die Wände und der Boden beben heftig und das rote Glühen, das die gesamte Umgebung durchdringt, wird heller. Aus den Tunneln um dich herum dringt eine Flut von Zischgeräuschen. Ichtaca tritt an den Rand eines nahegelegenen Steilhangs und blickt über die weite Schlucht. „Er ist hier. Ich spüre seine Gegenwart. Der Vater der Schlangen ... Yig.“

Überprüfe das Kampagnenlogbuch.

Falls die Ermittler ihren eigenen Weg gewählt haben, fahre mit **Einleitung 2** fort.

Falls Ichtacas Vertrauen wiederhergestellt wurde, fahre mit **Einleitung 3** fort.

Ansonsten fahre mit **Einleitung 4** fort.

Einleitung 2: Du erkennst nun, dass Ichtaca ganz eigene Pläne verfolgt. Genau wie Alejandro – beide haben dich benutzt und dir die Wahrheit vorenthalten. Du erhebst deine Waffe und forderst Antworten von Ichtaca. Sie wirkt überrascht. „Yig fordert, dass das Relikt zum Nexus gebracht wird“, antwortet sie angespannt. Ihre Augen glühen hell und auf ihrer Haut bilden sich Schuppen. Du kneifst die Augen zusammen und versuchst sie an den Rand des Steilhangs zu treiben, damit sie nicht entkommen kann. „Wir können das Relikt nicht in die Hände der Bruderschaft fallen lassen, das ist wahr ... Denn es wird benötigt, um den Ruhm Valusias wiederherzustellen. Yig hat mich gerufen und ich muss ihm gehorchen.“ Noch bevor du reagieren kannst, lässt sie sich über die Kante in die Tiefe fallen.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Ichtaca hat sich gegen dich gestellt.

Dem Chaosbeutel wird für den Rest der Kampagne 1 -Marker hinzugefügt.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einleitung 3: Du trittst zu Ichtaca und legst eine Hand auf ihre Schulter. Deine Gefährtin atmet tief ein und wendet sich dir zu. Sie blickt beschämt zu Boden und ihre Augen haben wieder ihre normale Farbe. „Es ... es tut mir leid. Ich habe dich ins Verderben geführt. Er hat schon vor langer Zeit nach mir gerufen, mir von meinem Erbe erzählt, von meinem Volk. Ich habe willig seine Anweisungen befolgt.“ Sie ballt die Faust und sieht dir in die Augen. „Aber jetzt erkenne ich, dass das falsch war. Die Menschheit hat ein Anrecht auf ihre Zeit auf der Erde. Ihr habt sie zwar von deutlich mächtigeren Wesen geerbt, aber jetzt ist es die Zeit der Menschen, nicht die jener Wesen.“ Du verstehst nicht alles, was sie da sagt, aber was sie meint, ist klar. Was auch immer Ichtaca in Wirklichkeit ist, sie steht auf deiner Seite. Das Schweigen zwischen euch wirkt beruhigend, ihr seid durch ein unausgesprochenes Band miteinander verbunden. „Wir müssen weiter zum Nexus, um zu verhindern, dass die Schlangen das Relikt zurückgewinnen“, bricht sie nach einigen Momenten das Schweigen. Du nickst zustimmend.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einleitung 4: Du zögerst, weil du nicht weißt, wie es nun weitergehen soll. Was sind Ichtacas wahre Motive? Warum hat sie dich hierher geführt? Noch bevor du reagieren kannst, spannt sie ihren Bogen und zielt mit einem Pfeil auf dein Herz. „Danke für deine Hilfe auf dem Weg hierher“, sagt sie mit barscher Stimme, „aber hier trennen sich unsere Wege. Yig hat nach mir gerufen und ich muss ihm gehorchen.“ Ihre gelben Augen werden schmal und leuchten hell auf.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Ichtaca hat sich gegen dich gestellt. Falls die Karte Ichtaca Teil eines Ermittlerdecks ist, wird sie für den Rest der Kampagne aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls das Relikt verschwunden ist, fahre mit **Einleitung 5** fort.

Falls die Ermittler das verschwundene Relikt gefunden haben, fahre mit **Einleitung 6** fort.

Einleitung 5: „Du musst sofort weg von hier. Das ist nicht der Kampf der Menschen. Es ist unser Kampf. Wir können nicht zulassen, dass die Bruderschaft unsere Pläne durchkreuzt. Nicht jetzt, wo wir es schon fast geschafft haben.“ Für einen Moment zittert ihre Hand und ihr Blick flackert wieder. Du erkennst, dass sie innerlich zerrissen ist und etwas schwer auf ihr lastet. Dann fährt sie fort. „Geh jetzt. Bevor ich es mir anders überlege. Und wenn du leben willst, folge mir nicht. Ich werde dir keine zweite Chance geben.“ Ichtaca verlässt dich, aber sie lässt dich nicht aus den Augen, bis sie in der Ferne verschwindet. Trotz ihrer Warnung hast du das Gefühl, dass dir nichts anderes übrig bleibt, als ihr zu folgen. Wer außer dir kann die Menschheit schützen?

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einleitung 6: „Jetzt lass deine Waffe fallen.“ Der Schmerz über den Verrat wühlt in deiner Brust. Wut und Verzweiflung überkommen dich. Kurz erwägst du zu fliehen, aber du hast gesehen, wie geschickt sie mit dem Bogen ist – so gut wie sie zielehen kann, wärst du tot, ehe du auch nur zwei Schritte getan hättest. Dir bleibt keine andere Wahl, du musst ihr gehorchen. Deine Waffen fallen eine nach der anderen klappernd zu Boden. „Gut. Und nun gib mir das Relikt.“ Mit wutverzerrter Miene trittst du einige Schritte vor und hältst Ichtaca das Relikt hin.

Überprüfe deine Ausrüstung. Falls ein Ermittler ein Taschenmesser hat, liest dieser Ermittler **Einleitung 7**. Ansonsten fahre mit **Einleitung 8** fort.

Einleitung 7: Als Ichtaca nach dem Relikt greift, ziehst du dein verstecktes Taschenmesser heraus und nutzt das Überraschungsmoment, um sie anzugreifen. Die Klinge dringt tief in ihren Unterarm. Blut spritzt auf deine Brust und sie greift schmerz erfüllt nach ihrem Arm. Mit der Ferse löst sie einen Stein aus dem Rand des Steilhangs, dann taumelt sie über die Klippe und ihr Schrei wird immer leiser, während sie in die Tiefe fällt. Dir bleibt kaum Zeit, um dich von dem Schock zu erholen, als ein weiteres gewaltiges Brüllen die Höhle erfüllt und der Boden zu beben beginnt. Du suchst deine Sachen zusammen und setzt deinen Abstieg fort.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.

Einleitung 8: Ichtaca greift nach dem Relikt. Du siehst, dass die Haut auf der Rückseite ihrer Hand bereits hart und schuppig wird. Du trittst einige Schritte zurück und ballst wütend die Faust, bis deine Fingerknöchel weiß werden. „Geh jetzt. Bevor ich es mir anders überlege“, sagt sie. „Und wenn du leben willst, folge mir nicht. Ich werde dir keine zweite Chance geben.“ Ichtaca verlässt dich, aber sie lässt dich nicht aus den Augen, bis sie in der Ferne verschwindet. Trotz ihrer Warnung hast du das Gefühl, dass dir nichts anderes übrig bleibt, als ihr zu folgen. Wer außer dir kann die Menschheit schützen?

Falls das Relikt der Zeitalter Teil eines Ermittlerdecks ist, wird es für den Rest der Kampagne aus dem Deck dieses Ermittlers entfernt.

Fahre mit der **Vorbereitung** fort.



Achtung! Nicht vor Ende des Szenarios weiterlesen.

Falls keine Auflösung erreicht wurde (jeder Ermittler hat aufgegeben oder wurde besiegt): Lies **Auflösung 1**.

Auflösung 1: Nach stundenlanger Wanderung hast du gerade mal die Oberfläche dieses gewaltigen unterirdischen Reiches angekratzt. Die Menschheit könnte Jahre damit verbringen, Karten von diesen Tunneln anzufertigen und würde damit doch nie fertig werden. Egal wie schnell du in die Tiefe vordringst, die Schlangen, die dich jagen, sind dir dicht auf den Fersen. Du bist ein Eindringling in ihrer Heimat und sie kennen diese höllischen Tunnel besser als du. Deine Verletzungen machen dich langsam und Furcht erschwert dir jede Entscheidung. Dein Tod durch diese Kreaturen scheint unausweichlich. Verzweiflung bohrt sich ihren Weg in deinen Verstand. Als die Schlangen dich schließlich einholen, überquerst du gerade eine der vielen langen Steinbrücken, die über eine breite Schlucht führen. Schlangenartige Kreaturen greifen dich von beiden Seiten der Schlucht an ihre Speerspitzen drängen dich gefährlich nah an den Rand der Brücke. Ein kleiner Stein bricht unter deiner Ferse aus der Brücke, löst sich und fällt in die tintenschwarze Tiefe unter dir. Du hörst ihn nicht auf dem Boden aufschlagen. Diesmal besteht keine Hoffnung auf Entkommen oder Flucht – dir bleibt nichts anderes übrig, als dein Schicksal zu akzeptieren. Die Speerspitzen drängen dich noch weiter an die Kante. Du schließt deine Augen und lässt dich fallen.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Die Ermittler sind in die Tiefe gestürzt. Überprüfe die aktuelle Tiefenstufe am Ende des Szenarios.*

- ☞ Falls die aktuelle Tiefenstufe 1 war, ist der Fall tödlich und die Dunkelheit von N'kai verschlingt die zerschmetterten Körper der Ermittler. Jeder Ermittler ist **getötet**. Die Ermittler verlieren die Kampagne.
- ☞ Falls die aktuelle Tiefenstufe 2 war, erleidet jeder Ermittler 2 körperliche Traumata, durchsucht die Sammlung nach einer zufälligen **Verletzung**-Schwäche und fügt sie seinem Deck hinzu. Falls durch dieses Trauma alle Ermittler getötet werden, verlieren die Ermittler die Kampagne.
- ☞ Falls die aktuelle Tiefenstufe 3 war, erleidet jeder Ermittler 1 körperliches Trauma. Falls durch dieses Trauma alle Ermittler getötet werden, verlieren die Ermittler die Kampagne.
- ☞ Falls die aktuelle Tiefenstufe 4 war, erleiden die Ermittler keine negativen Effekte.

☉ Falls der Vorbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:

☞ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „Der Vorbote ist noch am Leben“ aus dem Kampagnenlogbuch.

☞ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „Der Vorbote ist noch am Leben“ in deinem Kampagnenlogbuch in Klammern, wie viel Schaden der Vorbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.

☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient zusätzliche Erfahrungspunkte in Höhe der aktuellen Tiefenstufe.

Auflösung 2: Auch wenn alles gegen dich zu stehen schien, schaffst du es irgendwie, dein Ziel zu erreichen. Das verräterische rote Leuchten, das dich seit deiner Ankunft in Yoth umgeben hat, verblasst und wird durch eine undurchdringliche tintenschwarze Dunkelheit ersetzt. Der Nexus muss ganz nah sein... du fühlst es.

☉ Im Kampagnenlogbuch wird notiert: *Der Nexus ist nah.*

☉ Falls der Vorbote von Valusia während dieses Szenarios ins Spiel gekommen ist:

☞ Falls er sich im Siegpunktstapel befindet, streiche „Der Vorbote ist noch am Leben“ aus dem Kampagnenlogbuch.

☞ Falls er noch im Spiel oder beiseitegelegt ist, notiere neben „Der Vorbote ist noch am Leben“ in deinem Kampagnenlogbuch in Klammern, wie viel Schaden der Vorbote von Valusia genommen hat. Ersetze damit die Zahl, die dort vorher in Klammern notiert war.

☉ Für jeden Vergeltungspunkt im Siegpunktstapel wird ein Zählstrich unter „Yigs Zorn“ im Kampagnenlogbuch notiert.

☉ Jeder Ermittler verdient Erfahrungspunkte in Höhe des Sieg-X-Wertes aller Karten im Siegpunktstapel. Jeder Ermittler verdient zusätzliche Erfahrungspunkte in Höhe der aktuellen Tiefenstufe.

Zwischenspiel V: Die Dunkelheit

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler in die Tiefe gefallen sind, fahre mit **Die Dunkelheit 1** fort.

Falls der Nexus nah ist, fahre mit **Die Dunkelheit 2** fort.

Die Dunkelheit 1: Du fährst aus dem Schlaf hoch und findest dich mit dem Gesicht nach unten auf dem kalten, harten Steinboden der Höhle wieder. Du bist verletzt und dir tut alles weh, aber aus irgendeinem Grund bist du noch am Leben. Du brauchst einige Minuten, um genug Stärke zurückzugewinnen, sodass du aufstehen kannst. Du bist absolut und hoffnungslos verloren in diesem unermesslich weiten Höhlensystem, umgeben von pechschwarzer Dunkelheit. Hast du es nur bis hierher geschafft, um dann an diesem Ort zu sterben, wo kein Mensch dich je finden wird?

Fahre mit **Die Dunkelheit 2** fort:

Die Dunkelheit 2: Die düsteren, in blutrotes Licht getauchten Höhlen und die grollenden Städte von Yoth sind nichts gegen die furchterregenden Tiefen, die darunter liegen. Du bist auf der untersten Ebene dieses unterirdischen Reiches angelangt: in den Höhlen, die Ichtaca N'kai genannt hat. Nichts hätte dich auf diese undurchdringliche Düsternis vorbereiten können, die dich jetzt umgibt, eine tintenschwarze Dunkelheit, die keine deiner Lichtquellen durchdringen kann. Du tastest in der Dunkelheit herum, bis du die schartige Höhlenwand erreichst, und folgst ihr ziellos, in der verzweifelten Hoffnung, einen Weg zu finden. Es befällt dich eine düstere Erkenntnis: Selbst, wenn du deine Aufgabe abschließen würdest, gibt es doch keine Möglichkeit für dich, den Weg zurück zur Oberfläche zu finden. Die überwältigende Dunkelheit der Höhle erfüllt dich mit einer Furcht, wie du sie noch nie zuvor in deinem Leben gefühlt hast. Du kannst nicht einmal deine in der Dunkelheit herumtastenden Hände sehen, kannst nicht sagen, ob du dich in einem schmalen Tunnel oder auf einer großen, freien Fläche befindest. Der Boden unter deinen Füßen könnte noch für viele Meilen weitergehen oder plötzlich in einer bodenlosen Kluft münden. Den Unterschied würdest du nicht merken, solange du ihn nicht unter deinen Füßen spürst. Stundenlang stolperst du langsam, vorsichtig und nervös durch die Dunkelheit. Jeder deiner Schritte könnte dein letzter sein.

Lies die folgenden Absätze in der angegebenen Reihenfolge:

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler das verschwundene Relikt gefunden haben, liest der Ermittlungsleiter **Arkane Summen**. Falls das Relikt verschwunden ist, liest der Ermittlungsleiter stattdessen **Wachsende Sorge**.

Arkane Summen: Du machst dir Sorgen, dass das Relikt der Etzli durch den Sturz beschädigt worden sein könnte, und ziehst es aus deinem Rucksack, um es zu untersuchen. Merkwürdigerweise scheint das Gerät unbeschädigt zu sein. Es vibriert immer stärker, summt jetzt lauter als je zuvor.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Ermittler das Relikt der Zeitalter geborgen und falls sie ihren eigenen Weg gewählt haben:

Lies **Die letzte Dämmerung** weiter unten.

Ansonsten erleidest du keine negativen Effekte.

Wachsende Sorge: Als du aufstehst, grummelt und bebt die Erde. Tief unter dir bewegt sich etwas. Es verschiebt sich. Es verändert sich.

Abhängig vom Schwierigkeitsgrad wird folgender Chaosmarker dem Chaosbeutel für den Rest der Kampagne hinzugefügt:

Einfach: -3 Normal: -4 Schwer: -5 Experte: -6

Letzte Dämmerung: Ohne Ablenkung durch Alejandro oder Ichtaca findest du Zeit, das Relikt aufmerksam zu studieren. Beide „Ratgeber“ haben dir nichts anderes als Lügen erzählt. Sie haben die wahre Natur des Reliktes vor dir verborgen gehalten, dich manipuliert, um das Relikt an diesen Ort zu bringen. Nach deinen Erfahrungen mit der Großen Rasse von Yith glaubst du nun zu verstehen, warum. Die Technologie, die zur Entwicklung dieses Gerätes nötig war, geht über alles hinaus, was ein Mensch je erreichen könnte, aber doch im Bereich des Möglichen für die Yithianer. Du erkennst sogar einige Elemente in der Konstruktion des Reliktes als Technologie aus Pnakotus wieder. Irgendwie ist es den Etzli in die Hände gefallen, die es sorgfältig vor Kreaturen aller Art beschützt haben. Kreaturen, die vor der Menschheit gelebt haben. Kreaturen, die es verwenden wollten, um die Zeit zurückzudrehen. Nun ist das Relikt in deinem Besitz und nur du kannst verhindern, dass dies geschieht.

Der Ermittler, in dessen Deck sich Das Relikt der Zeitalter befindet, tauscht es gegen die neue Version von Relikt der Zeitalter aus diesem Mythos-Pack aus: Relikt der Zeitalter (Lasse die Vergangenheit wiederaufleben).

Nach Stunden, in denen du nur langsam vorankommst, stolperst du über eine Feuerschale, die mit marmorfarbenen Würfeln gefüllt ist.

Überprüfe deine Ausrüstung. Falls ein beliebiger Ermittler Fackeln hat, liest er **Im Licht der Fackeln**. Ansonsten liest **Der Abgrund**.

Im Licht der Fackeln: Auch wenn das Licht deiner Fackeln gegen die umfangende Dunkelheit dieses Reiches nicht zu bestehen scheint, entscheidest du dich, den Versuch zu wagen und ein Licht in der Feuerschale zu entzünden. Zu deiner Überraschung schießt, nachdem du deine Fackel einige Zeit an die merkwürdigen Würfel gehalten hast, eine blausilberne Stichflamme aus der Feuerschale hervor, verzehrt deine Fackel und lässt beinahe deine Hand bis auf die Knochen schmelzen. Auch wenn das Licht dieser strahlendhellen Flamme nur wenige Meter um dich herum Helligkeit verbreitet, siehst du, wie in der Ferne weitere Feuerschalen entzündet werden und dir den Weg weisen. Zumindest hoffst du das...

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Feuerschalen sind angezündet.

Der Abgrund: Der merkwürdige Stoff im Inneren scheint nicht brennbar zu sein, egal, mit welcher Feuerquelle du es versuchst. Mit dem Licht um dich herum ist auch deine Hoffnung erloschen. Verzweifelt bereitest du dich darauf vor, die Dunkelheit vor dir zu ertragen.

Im Kampagnenlogbuch wird notiert: Die Feuerschalen sind nicht angezündet.

Überprüfe das Kampagnenlogbuch. Falls die Feuerschalen angezündet sind, überprüfe deine Ausrüstung. Falls ein beliebiger Ermittler eine Landkarte hat, liest er **Die Zeichen lesen**.

Die Zeichen lesen: Auf dem Weg durch die Höhlen erregt etwas deine Aufmerksamkeit: sanfte Ströme kalten Wassers fließen die Wände hinab und tropfen auf den Boden. Neugierig faltest du die Landkarte der vorherigen Expedition auf und setzt dich an eine der Feuerschalen, um deine Schritte im Geiste zurückzuverfolgen. Falls deine Berechnungen stimmen, bist du viel weiter nach Süden gereist, als du dir hättest vorstellen können. Ist es möglich, dass dieses Höhlensystem bis zur Küste reicht? Hat dieses Höhlensystem gar kein Ende?

Jeder Ermittler mit einer Landkarte verdient 2 zusätzliche Erfahrungspunkte, weil er Einsicht in das Höhlensystem gewonnen hat, das sich unter der Erdoberfläche befindet.

Im kalten, fürchterlichen Abgrund von N'kai hast du kein Gefühl dafür, wie viel Zeit vergangen ist.

Die Ermittler müssen Proviant und Medizin vollständig aus den Listen ihrer Ausrüstung streichen.

Die Geschichte geht weiter...

Die Geschichte wird im nächsten Mythos-Pack des Zyklus **Das vergessene Zeitalter – Zerstörte Zeitalter** abgeschlossen.

© 2018 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply ist ein TM Fantasy Flight Games. Arkham Horror, Fantasy Flight Games, die FFG Logo, Living Card Game, LCG, und das LCG Logo sind [®] Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** Made in China.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

